

Generación Manga

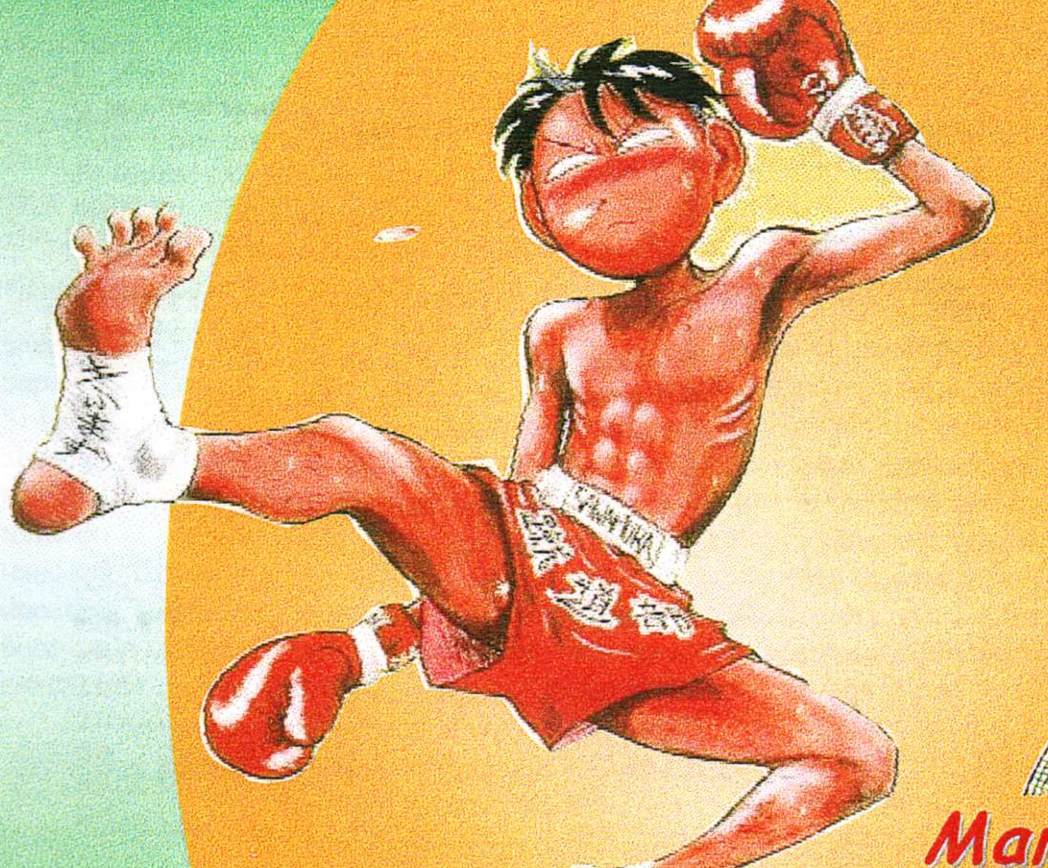
nº 11

Fanzine independiente de opinión, crítica y comentario

175 ptas.

¡Viene dispuesto a todo!

NORITAKA



Marmalade Boy
¡Ya es hora de que sepas la verdad!

Dragon Half

El humor con escamas de Ryosuke Mita

5º aniversario

¡Cinco años en la brecha! ¿A qué esperáis para mandarnos regalitos?

EDITORIAL

LA OPINIÓN EN EL MANGA

El género de la opinión es, probablemente, el más arriesgado y exigente de la actividad periodística. A través de éste se pretende orientar y formar al lector dentro de la línea editorial de la publicación. Por desgracia, a menudo se olvida que el objetivo también es entretener y divertir. Es una tragedia que tanto las revistas de manga como las secciones que acompañan a éstas se vean azotadas por contribuciones plúmbeas y anodinas, donde se utiliza la crítica desde la más absoluta irresponsabilidad y desconocimiento del género. Aunque no podemos dar ninguna regla para enseñar a escribir a todos los mindundis que pululan por este mundillo, hay un par de cosas que sí convendría recordarles, ¡a ver si así dejan de poner en ridículo al periodismo especializado en manga!

LA CRÍTICA ES RESPONSABLE

Un crítico debe ejercer desde una postura siempre moderada, intentando valorar lo bueno y lo malo a partes iguales. Entrar a saco con todo y criticar con afán destructivo, sin dejar títere con cabeza, no es serio ni profesional. Es algo propio de lo que se conoce como "*criticastros*". Aunque al principio pueda divertir y contar con el apoyo cómplice de algunos lectores, a la larga este tipo de actitudes pasan factura. En cualquier caso, es un recurso del que deben huir todos los que aspiren a realizar críticas de calidad.

LA OPINIÓN PUBLICADA Y LA OPINIÓN PÚBLICA

Los medios de masas se han erigido tradicionalmente en representantes de la Opinión Pública. Los periodistas de opinión que aspiran a tan alto fin no exponen su postura individual, sino la racionalización de los sentimientos del público mayoritario del medio para el que trabajan, que al fin y al cabo es al que representan. Una opinión que no convence, que no sintoniza con el público al que se dirige es, en términos de empresa informativa, una opinión fracasada.

LA OPINIÓN EN EL MANGA, HOY

El problema de las opiniones es que, por mucho que el medio trate de desligarse de ellas, el público acaba por identificarlas con la línea editorial. Y si las opiniones no son elaboradas con profesionalidad y cuidado (cualidades que rara vez han caracterizado a los redactores de las publicaciones sobre manga), las consecuencias pueden ser catastróficas. De ahí que muchas revistas hayan optado por la radical solución de no publicar opinión. Esto revela la pobreza intelectual de estas publicaciones que, incapaces de afrontar los riesgos y exigencias de este género, prefieren obviarlo bajo la suposición de que el lector no lo echará de menos. Esta suposición antaño era válida, pero hoy en día ya no lo es. Mientras que otros géneros periodísticos aplicados al manga se han ido desarrollando, el de la opinión sigue sufriendo el irresponsable abandono de los primeros tiempos. Y eso los lectores lo notan, porque ellos también han evolucionado y ya no se conforman con menos

• •

La Redacción se compone de:
Gabriel Pérez-Ayala, maquetador y coeditor
Mario Gómez, coeditor y revisor de textos
Rosa Carmona, musa y redactora
Jose María Aramburu, documentalista
Lorena Guilmaín, articulista independiente e ilustradora
Vicious Malicious, degenerado perdido

Generación Manga agradece a todas las páginas webs consultadas su apoyo en lo referido al escaneado y edición de imágenes. Con especial agradecimiento a las siguientes direcciones:
http://www.Geocities.com/Tokyo/Shrine/6454
http://www.anipike.com
Para escribirnos cartas de felicitación, enviar regalos y ofertar puestos de trabajo en revistas serias y profesionales (Dokan y similares abstenerse), nuestra dirección es:
c/Cristo nº 23. 28212 Navalagamella (Madrid)

SERIES DE TELEVISIÓN

CAPTAIN TSUBASA



El mayor éxito de la animación televisiva en España

Por Mario Gómez

Después de nuestro artículo del nº 9, traemos de nuevo al bueno de Tsubasa a nuestras páginas, esta vez tratamos la serie desde otra perspectiva

Hace poco, volvió. Abrimos los ojos como platos, nos miramos entre nosotros, tardamos en creérnoslo, pero ahí estaba. Era Tsubasa, en su nueva serie, *Captain Tsubasa J*. Pero sobre lo que quiero hablar es sobre la primera versión de la historia: *Captain Tsubasa,* sin duda uno de mis animes preferidos, una serie plena de emoción y de intensidad. Vamos a intentar analizarla un poco más profundamente.

EL ORÍGEN DE UN MITO

Cuando Yoichi Takahashi se planteó hacer un manga de fútbol, debió pensar que tenía delante una buena papeleta. Nadie había tratado antes este deporte, que además no es especialmente fácil de adaptar en cómic. Si hubiera tenido que narrar los partidos literalmente, nos habríamos encontrado con que habría encuentros aburridísimos en los que los equipos jugaban a quedar 0-0, o con que pitarían fuera de juego cada dos por tres, o que los partidos se decidirían por goles de churro del equipo que ha jugado peor. Sin embargo, mirando la historia del cómic japonés, nos damos cuenta de que parte del camino ya estaba abierto. Sólo tenía que fijarse en el método que habían usado sus colegas en el pasado a la hora de contar historias de deportes: Tomar los aspectos más emocionantes e impactantes del juego en cuestión, y exagerarlos al más puro estilo manga. Otro detalle importante sería que el protagonismo de los partidos tendría que recaer en las estrellas de cada equipo: Sería como un duelo de samurais.

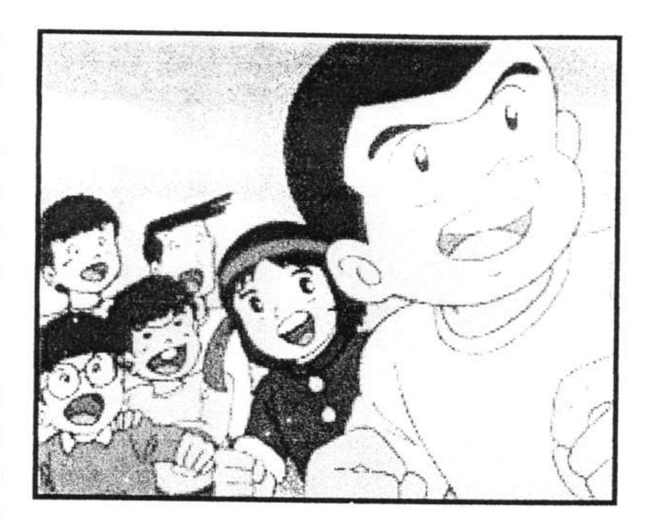
Nótese la posición privilegiada de la animadora en la foto del equipo



UNA NUEVA MANERA DE VER EL FÚTBOL

Así nació una forma muy particular de ver el fútbol en el manga y posteriormente en el anime: Los jugadores pasan bastante más tiempo corriendo en solitario con el balón que dando pases, los chuts a puerta tienen una fuerza casi sobrenatural, capaz de desgarrar guantes o perforar porterías, los jugadores desafían a la gravedad y son capaces de ascender metros y metros en el aire para rematar de cabeza o hacer una chilena...todo en pro de la espectacularidad e intensidad de la acción. Como

resultado se obtiene una acción muy dinámica, alejándose en todo momento del estatismo de algunos encuentros reales, y entretenimiento en estado puro. Se sacrifica el realismo, sí, pero ¡¿qué más da?! Además, hay que recordar que, si hubiera que tirar a la basura todas las series que no se ciñen exactamente a la realidad, calculo que nos quedaríamos sin el 50 % de los mangas que se han hecho hasta la fecha.



Takahashi resolvió su complicada tarea con notable éxito: Consiguió reflejar la esencia del fútbol, sus elementos más impactantes, las cosas que hacen que apasione a millones de personas. Al fin y al cabo, los momentos que más emocionan al aficionado es cuando su jugador favorito coge la pelota y avanza como un ciclón hacia delante, cuando alguien lanza un imparable trallazo a la meta contraria, o cuando el portero vuela para detener un misil que parece inalcanzable. Parafraseando una famosa cita, quizá el fútbol no sea así, pero así es como debería ser.

Sin embargo, muchos no comprendieron esta forma de ver el deporte rey. Resultaba triste oír cómo algunas de las críticas más duras a la serie venían de los propios aficionados a la animación, que acusaban a la serie de poco realista. En efecto: es un anime deliberadamente poco realista, y orgulloso de serlo. Incluso se podría decir con justicia que el autor creó su propio y particular lenguaje. Las críticas furibundas de algunos recordaban los lamentables comentarios del estilo "tienen los ojos muy grandes" o "¡pero si no se mueven!" vertidos por algunas "mentes abiertas" que circulan por ahí.

EL ASPECTO HUMANO EN EL TERRENO DE JUEGO

El bueno de Yoichi Takahashi quería hacer un manga que transcurriese el 90% del tiempo en el campo, pero con unos personajes interesantes y carismáticos. Enseguida surgen las preguntas: ¿Cómo diablos aguanta uno una historia en la que no hacen más que jugar?, y ¿cómo se puede hacer para desarrollar esos personajes? El mangaka encontró la solución al problema inventando el genuino "flashback Captain Tsubasa", que consiste en lo siguiente: En un momento cualquiera del partido, alguno de los personajes se queda ensimismado recordando escenas de su pasado reciente o remoto, gracias a las cuales podemos conocerle mejor a él y sus motivaciones, y esto sin abandonar el partido en cuestión, aun a costa de ralentizar un poco la narración del mismo. Con estos dos elementos –personajes interesantes y carismáticos y fútbol espectacular-, se obtenía una combinación explosiva. Claro que tampoco faltaron críticas hacia estos "flashbacks", quejándose de la ralentización que he mencionado. Sin embargo, al menos en mi criterio, este recurso estaba utilizado con habilidad y enriquecía la serie, por lo que se agradecía bastante.



LA INTENSIDAD: en cada partido hay multitud de momentos climáticos: los encontronazos entre jugadores llegan a ser momentos casi épicos; el conseguir o no batir al portero con un super-tiro parece que va decidir el destino del universo; los capitanes arengan a sus compañeros como quien se dirige a un ejército antes de una disputada batalla. Miradas, gestos, frases...todo parece estar dirigido a lograr esa sensación de intensidad. Aunque sólo sea un pequeño detalle, siempre recordaré ese momento en el que el pequeño Tsubasa, solo contra once contrarios, comienza a regatearlos uno tras otro y un entrenador que se encuentra allí, al observar su hazaña, exclama: ¡¡Colosal!! Exactamente, colosal. La leche. La pera en bote.

TSUBASA OZORA: Es el prota, el vehículo de toda la historia, un personaje aborrecido por muchos, quizá por esa costumbre tan suya de alzarse invariablemente con la victoria. Yo le veo como un personaje muy logrado, como un símbolo. Es el deportista modelo, pero sin estar demasiado pagado de sí mismo. Juega llevado por su instinto, y jamás, jamás se rinde. El superclase, el personaje estrella que cualquier autor necesita para hacer un manga popular. En cada equipo contrario se encuentra un antagonista –paradigma de los cuales es su archirival, Kojiro Hyuga-, convirtiendo los partidos en un enfrentamiento personal, en un duelo de samurais, como decía al principio. El único que consigue aproximarse a su carisma es el portero Genzo Wakabayashi, con su insuperable personalidad y perfeccionismo. Tsubasa es un espejo, un líder. La monda (Bueno, un defectillo feo sí que tiene ¡¿Por qué demonios se tuvo que ir al Barça?! Aún creo que debe tratarse de un error). No me extenderé más en los personajes, de los cuales ya hablamos en nuestro artículo del número 9, aunque, como ya he mencionado, son uno de los puntos fuertes de la serie, tanto los principales como los secundarios.



Camaradería, compañerismo, fútbol y unos viajecitos por Europa a costa de la Federación que son un gozo, oye

A LA ZAGA DEL CAPITÁN TSUBASA: Otras series han hecho intentos meritorios de adaptar el fútbol al anime, algunas intentando dotar a la acción de más realismo, pero ninguna ha logrado el carisma y la demoledora eficacia de *Tsubasa*. Unas simplemente carecían de intensidad, como *Goleadores* (¿Título original? Ni idea), mientras que otras han resultado bastante interesantes, como la recientemente emitida en España *Aoi Densetesu Shoot!*. Esta era del tipo "realista", sin renunciar a la fantasmada ocasional, y con el aliciente de una rica trama extrafutbolística. El caso más fallido y lamentable es el de *Ashita Free kick* (*Supercampeones*), en la que a los personajes se les privaba de tal forma de su espontaneidad juvenil que parecían viejos de 60 años en cuerpos de chavales de 18, y en la que se trataba al fútbol como algo muy secundario y desde una pretendida perspectiva "profesional". Vamos, que era un coñazo.

CAPTAIN TSUBASA J: LO MISMO CONTADO DE OTRA FORMA

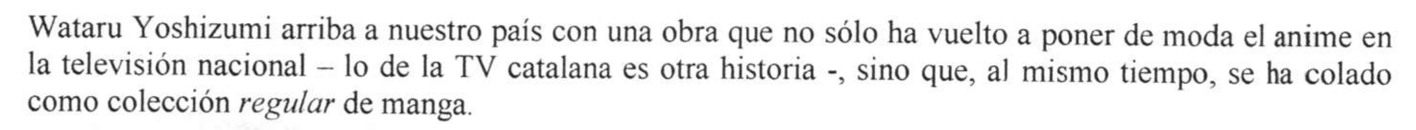


No hace mucho llegó la esperada *Captain Tsubasa J*. Sus creadores han usado la interesante premisa (aunque no muy original, la verdad) de animar toda la historia desde el principio. Aparte del remozado de imagen, vemos que los acontecimientos sobre el campo transcurren mucho más deprisa, cambiando bastante el estilo narrativo de la serie anterior. Sin embargo, mucho de lo fundamental sigue ahí. Los supertiros, las hazañas físicas...Es una nueva e interesante forma de ver la historia, más dinámica si se quiere, quizá algo atropellada también, pero que no quita mérito al inconfundible estilo y a los logros de la primera parte, que es lo que he intentado resaltar aquí. En definitiva, un auténtico clásico, que, superando las posibles reticencias iniciales, merece ser revisado a menudo, tanto en sus encarnaciones más recientes como en la original. Larga vida a Tsubasa.

Marmalade Boy

Un shojo con sabor a mermelada de ciruela

Por Rosa María Carmona



Wataru Yoshizumi arriba a nuestro país con una obra que no sólo ha vuelto a poner de moda el anime en la televisión nacional – lo de la TV catalana es otra historia -, sino que, al mismo tiempo, se ha colado como colección *regular* de manga.

Marmalade Boy es la segunda serie de *shojo* romántico publicada en nuestro país y aparece precedida tan sólo por una leyenda de la talla de *Candy, Candy*. Aunque únicamente fuera por el hecho de poder servir de estímulo a futuros intentos de desarrollar la publicación de *shojo* en España o de doblar más anime al castellano, esta obra de extravagante título merecería todo nuestro apoyo.

Extravagante porque ¿qué es un "chico mermelada"? Yoshizumi no sólo trata de estremecer nuestros corazones con un culebrón de primera magnitud sino que introduce un nuevo adjetivo en nuestro vocabulario. Ahora los chicos además de estar "como un queso" o ser "como fetos"... pueden ¿estar? ¿ser? Mermelada. ¿De fresa, de naranja, de arándanos...? Todo depende del cristal con que se mire y dicen que sarna con gusto no pica (si no, no se explica que la protagonista esté tan enamorada del chico "mermelada de naranja").

LA OBRA

Aplicando la metáfora de la mermelada a este manga se podría decir, sin menoscabo de opiniones discrepantes, que empieza con un regusto a mermelada de frambuesa (dulce, cautivadora y atractiva al paladar por ser mesurada bajo todos los ángulos), que atraviesa una etapa con sabor a mermelada de kiwi (apetitosa pero con un toque de amargor que se hace más intenso al ser comparada con la de frambuesa), y finaliza con un deje a mermelada de ciruela (un poco está bien, pero, si no se toma en la medida adecuada, puede llegar a empalagar).

En el manga, esta sensación no se acentúa tanto como en la serie de TV; las situaciones no se alargan en exceso y se consigue el nivel adecuado de intensidad dramática, logrando credibilidad y emoción. No obstante, en ambas versiones, el guión pierde originalidad a medida que avanza y se va transformando en el típico culebrón que plantea inconfundibles tópicos.

En el manga podemos disfrutar de los encantos de Meiko en todo su esplendor, ya que la autora se permite retratarla con menos recato que la serie de televisión. Ahora sabemos que lo que Nat-Chan ve tras su pudoroso aspecto, casi monjil, es a esta seductora hembra: veneno para su piel, droga para sus sentidos...

UN "SUPERCULEBRÓN"

Chico quiere chica, chica quiere chico, chico y chica salen juntos... (hasta aquí emocionante y vibrante); aparece rival 1º para chica (y 2º y 3º... porque el "chico mermelada" no para), rival 1º para chico; te quiero pero no podemos estar juntos, separación trágica; rival ¿4º, 5º,...? para chica, rival 2º y 3º para chico; te sigo recordando, tengo que olvidarte pero no puedo vivir sin ti, ¿qué será de nosotros? No sigo para no revelar ¿ese qué? Y es que es todo tan previsible... Ni siquiera las vidas paralelas de los personajes secundarios logran paliar la sensación de "dejà-vu" y "superculebrón" que rodea todo el esquema argumental: los respectivos "ex" de la pareja protagonista que acaban enrollados, la amiga que se enamora del profesor de instituto, el amigo que desea a la amiga contra toda esperanza, la profesora que ama desde la juventud al profesor que quiere la amiga, el padre del amigo del que se sospecha que es también el padre del "chico mermelada", la prima del amigo enamorada de éste, el primo del ex de la protagonista colado desde siempre por la novia del primero, el "ménage à quatre" formado por los padres de los protagonistas cuyos devaneos amorosos destrozan la vida de sus allegados en más de un sentido...

Realmente esto es lo único realmente imperdonable, que te engañen. Se puede narrar un relato archisabido por todo el mundo y conseguir que los oyentes olviden que se hallan frente a la misma fórmula de siempre, que vivan con verdadera emoción cada momento de la narración sin percatarse de que están siendo manipulados (Hollywood lleva contándonos la misma historia desde hace años y parece que aún picamos), y también se puede prometer a un lector el oro y el moro con un brillante prólogo para después arruinar sus esperanzas (eso es algo que Katsura hizo muy bien en *Video Girl Ai*).

ELLOS Y ELLAS. Los personajes

Yoshizumi bosqueja para cada personaje un estilo visual muy acorde con su personalidad. El diseño gráfico es uno de los atractivos con que cuenta este manga. Sencillo y atrayente, logra transmitir mucha información al lector sin apenas esfuerzo aparente. Es una de las bazas de las que la serie animada sabe aprovecharse con más acierto, junto con la adaptación de las caricaturas deformadas con que la autora ilustra los gags cómicos (los de Miki son todo un punto).

Sin embargo, aunque sus personalidades aparecen equilibradas en un principio, conforme avanza la historia van identificándose cada vez más con un rasgo diferencial que, además de verse exagerado hasta el extremo de la caricatura, roba riqueza a sus personalidades. Es decir, al final todos acaban por parecer estereotipos.



Miki. La chica no demasiado guapa pero buena y atolondrada (eso sí, la más buena y la más atolondrada). El contrapunto cómico a la seriedad de Yuu, el chico mermelada que se convierte en su novio, y Meiko, su mejor amiga. Sólo se ve superada en hilaridad por el cuarteto formado por sus padres. Su presencia es uno de los mayores encantos de la serie; su transformación en niña llorona, a raíz de su noviazgo, una de las grandes decepciones.

Yuu. El chico mermelada. Más bien el "chico palo". Muy guapo, luciendo el palmito, pero más estático que "El David" y pasivo hasta desesperar (francamente, si alguna vez se hace una versión porno de este manga, no sé qué otro papel se le podría atribuir que no fuera el de estatua). Eso sí, una lagrimita, alguna explosión emocional y un detallito por su novia de vez en cuando, más que nada para no olvidar las buenas formas. El figurín se cree que se lo merece todo por ser "vos quien sois", pero lo peor de todo es que su novia parece que le da la razón. "¡Es que es un chico introvertido!", dirán sus defensoras. ¡Para que luego nos quejemos de que a las mujeres nos tilden de masoquistas! De todos modos cabe reseñar que, en los últimos episodios de la versión animada de la serie, el muchacho se redime.

Y si alguien quiere saber cómo se redime exactamente...¡que se vea la serie! ¡Que no se trata de ir aquí destripando finales!

Meiko. La amiga bella, seria, responsable, adinerada, autosuficiente, inteligente. Pero ¿es que esta chica tiene algún defecto? Ninguno, y, por si tanta perfección suscitaba recelos, la autora la ha cargado con unos padres que no la quieren, despertando así la compasión de los lectores. Meiko es la versión femenina de Yuu (si éste fuera un poco menos impasible, claro). Segura, recatada y serena en su vida diaria, se transforma en una fiera apasionada cuando está cerca de Nat-Chan, el profesor del que está enamorada.



Namura. El donjuan disfrazado de quijote. Aunque la autora intente elevarlo a la categoría de héroe abnegado, la cruda realidad es que esta joya de profesor es un claro exponente de egoísmo e imprudencia; porque de nada vale arrepentirse por haber iniciado una relación irregular si la obligación de uno es evitar que suceda (máxime cuando, además de ser el único adulto, se es profesor). Cierto es que Meiko se enamoró de él como una posesa inasequible al desánimo, pero su cargo le exigía haberla desalentado al principio y no cuando su relación fue descubierta y condenada por profesores, alumnos y padres. ¿De qué sirve entonces apartarse de una muchacha enamorada hasta el tuétano? Por si fuera poco, este pretendido Apolo no supo tampoco sincerarse con la profesora Ryoko, enamorada de él desde su adolescencia y cuya amistad utilizó en provecho propio. De esto sólo se puede deducir que no sólo es un irresponsable sino un cobarde.

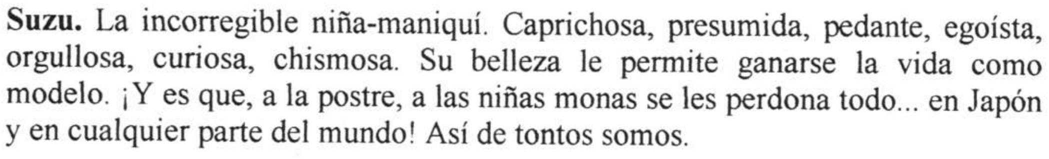


Ginta. El mejor amigo de Miki. Impulsivo, visceral, apasionado, cariñoso, tímido. Es el polo opuesto al chico mermelada. La versión masculina de Miki. Dicen que los opuestos se atraen y se complementan (e.g. la pareja protagonista); sin embargo, ésta parecía más feliz cuando estaba enamorada de Ginta. ¿Por qué? Ginta sabe reírse de sí mismo; es capaz de exteriorizar su afecto con demostraciones que distan mucho de parecerse a coscorrones, golpes con la cartera o empujones; se preocupa por que la chica a la que quiere sepa que para él es lo primero, no anteponiéndola a nada ni nadie. Pero ¿qué se le va a hacer? No es tan guapo como el chico mermelada, y no hipnotiza a las chicas sino que se las tiene que trabajar como todos los mortales. Su relación con Arimi es todo un acierto.

Arimi. La ex-novia incomprendida. Al principio se presenta como una rival astuta e implacable, pero tras sus fracasados intentos por conseguir el amor de Yuu y su renuncia a él, se nos revela como una muchacha dulce, sensible y cariñosa cuyo único pecado fue amar demasiado a alguien que no la correspondía. Saber reconocer su derrota la llevó a encontrar el amor donde menos lo esperaba, junto a Ginta que, al contrario que el chico mermelada, supo valorar el regalo que le ofrecían.



Kei. El músico caprichoso y obsesivo. Prototipo de genio precoz que encuentra su primer amor. ¿Y quién mejor que Miki, la divertida y alocada, para dar un giro total a la vida de un pianista que ha pasado la mayor parte de su adolescencia encerrado en su casa practicando? Es aún demasiado inmaduro emocionalmente para poder ser un chico mermelada pero demuestra más empuje y pasión que el que da título a la serie.



Suzu. La incorregible niña-maniquí. Caprichosa, presumida, pedante, egoísta, orgullosa, curiosa, chismosa. Su belleza le permite ganarse la vida como modelo. ¡Y es que, a la postre, a las niñas monas se les perdona todo... en Japón y en cualquier parte del mundo! Así de tontos somos.

Satoshi. El baúl de las sorpresas. ¿Cómo es posible que alguien de la inteligencia de Meiko despreciara una joya de este calibre? Con Satoshi no hay lugar para el aburrimiento: puede ser superficial o profundo, bromista o serio, caradura o generoso, inteligente o absurdo... es un benefactor disfrazado de payaso. Guapo, de buena familia, buen estudiante, ocurrente, pícaro... el único chico de la serie digno del apelativo de "chico mermelada".

Rumi, Chiyako, Johji y Jin. ¡Esos asombrosos ¿padres?! La actitud de estos cuatro individuos tan pronto parece propia de una guardería, como de un cuarteto de adolescentes hippies o de un grupo de adultos en plena crisis de los cuarenta; los momentos de sosiego y las demostraciones de madurez son un poco más escasas. Eso sí, originales, divertidos y protagonistas de algunas de las escenas de humor más memorables de la serie.

Ryoko. Una mujer de bandera. Es de los pocos adultos de esta serie que se comporta como tal. Una mujer que sabe estar en su lugar en todo momento, capaz de sufrir con dignidad y anteponer sus obligaciones a sus sentimientos. Buena maestra, atenta a las necesidades de sus alumnos, y además un ser humano generoso que conoce lo que verdaderamente significa amar.

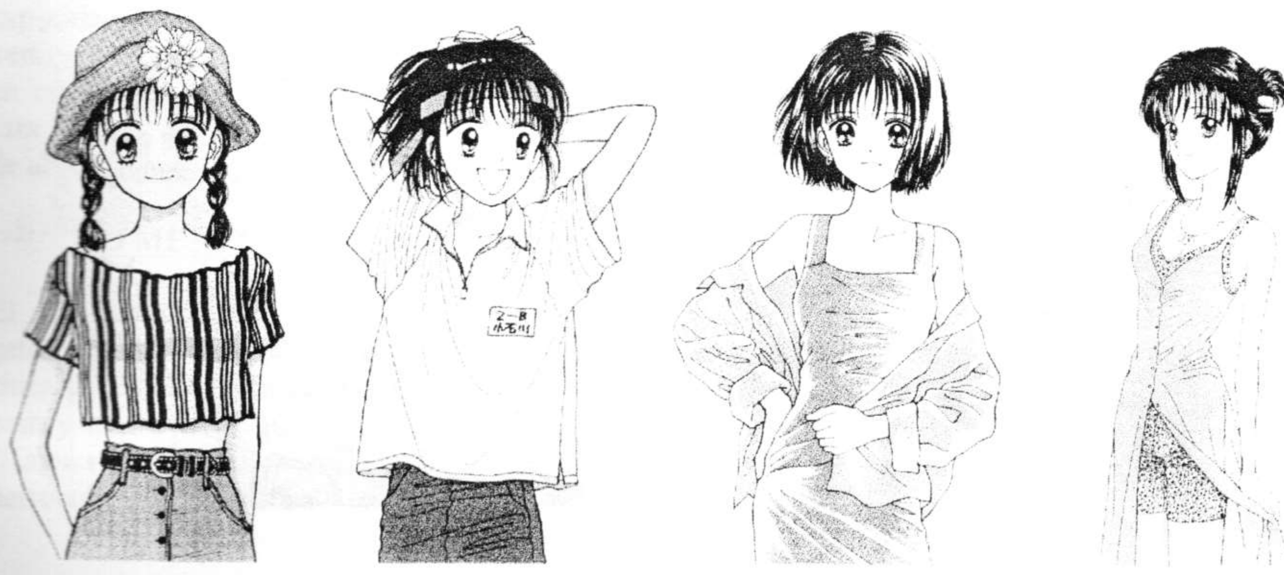
Sutomu. Un infortunado que interpreta el papel de bufón. Las desgracias que tiene que sufrir este personaje son causa de mofa de los demás durante una gran parte de la serie, al igual que los desplantes de que es objeto por el gran amor de su vida, Arimi. Tanta burla parece injustificable a pesar del carácter cargante del sujeto, al que todo el mundo, y sobre todo la autora, considera un engorro.

Anju. La encantadora enferma; fiel representante de los gustos de los japoneses en cuestión de mujeres. Dulce, generosa, tierna, comprensiva, sencilla, suave, elegante, mesurada, de rasgos adorables como los de un ángel. ¡Qué hombre podría desear algo mejor!

Michael. "*Un occidental... ¡animalito!*". Parece ser que los japoneses siguen creyendo que los occidentales (sobre todo, los americanos) son como niños: incapaces de controlar su curiosidad, faltos de todo sentido de respeto hacia los convencionalismos, ignorantes sujetos a los arquetipos culturales, melodramáticos y, al mismo tiempo, originales, creativos y divertidos. Michael es todo esto elevado al cuadrado.

Jenny. "*¡Vaya con las americanas!*". Para muchos japoneses, las mujeres de Occidente son excesivamente directas: no tienen inconveniente en ser las primeras en declararse, hablan abiertamente de sus sentimientos, tienen aspiraciones profesionales marcadas... en definitiva, se han liberado del yugo masculino. Yoshizumi hace partícipes de estas características a casi todos sus personajes femeninos, japoneses y americanos, salvo en lo que respecta a la desinhibición sexual y la ausencia de recato, atributos marcados en las occidentales, de las que Jenny es la estereotipada representante.

Y para finalizar, y por todo el morro, una galería de imágenes con Miki luciendo vestuario. En los mangas shojo el diseño de vestuario siempre ha sido algo muy importante, y aquí se da fe de ello. Apréciese el gracejo de la muchacha en la tercera imagen (por la izquierda), donde posa como una auténtica modelo profesional



CRÍTICA DE MANGAS

STAR WARS

La adaptación al manga de la película

Autor: Hisao Tamaki, a la sombra de George Lucas
Género: ¿tú cuál crees?

Planeta nos ha sorprendido con la inesperada publicación de la adaptación al manga de la famosa película *Star Wars*. Los fans de las aventuras de Luke, Han y compañía están de enhorabuena. Y los fans del buen cómic en general también, porque la calidad de esta primera entrega es sobresaliente. Habrá que ver cómo se desarrolla en las próximas para hacer una valoración general del proyecto. Como mínimo, hay que reconocerle a Planeta la oportuna (por no decir oportunista) publicación de este manga, en la víspera del estreno de *The Phantom Menace*: un evento de primera magnitud en el universo *Star Wars*.

No obstante, y aunque probablemente sea la mejor adaptación hasta la fecha, sus fanáticos podrán ponerle pegas. Hay que reconocer que tal vez se haya tomado un poco a la ligera a una película que, después de todo, es una de las más grandes del cine de ciencia ficción. Pretender hacer un retrato en cómic de una obra de tanta magnitud es arriesgado, por no decir pretencioso. Lo que quiero decir es que Hisao Tamaki, con ser un autor de dibujo agradable, nunca será al cómic lo que George Lucas al cine, y eso es algo que hay que asumir para no llevarse desengaños.

OTROS COMENTARIOS

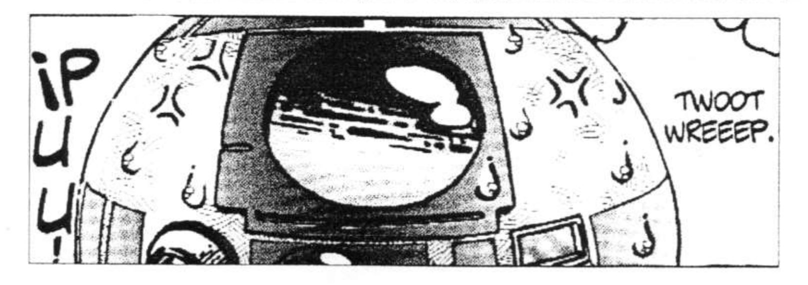
- Yo personalmente lo que más echo de menos son los resuellos asmáticos de Darth Vader. ¿No podrían haber hecho algo con la rotulación?
- Pues a mí me ha fastidiado bastante ver a la princesa Leia pegando tiros antes de tiempo. En la película era una sorpresa muy bien planificada
- Me hubiera gustado un mayor esfuerzo en importar los diálogos desde el texto original del filme, según su versión española.

Con todo, nos encontramos ante un manga de dibujo majo como pocos, de mucha calidad, y aunque tiene la desventaja de que ya sabemos lo que va a pasar, aporta suficientes innovaciones visuales como para que merezca la pena adquirirlo. Aunque sólo sea como curiosidad. Además, el formato "*biblioteca-manga*", de unas 88 páginas por entrega, siempre es una garantía.

Gabriel Pérez-Ayala



En su versión de papel, los personajes tienen un aspecto mas juvenil y atractivo. Hasta los infaustos moños de la princesa Leia quedan bien, y los androides ganan nuevos registros expresivos, imposibles de conseguir en cine



GEOBREEDERS

Mucho ruido y pocas nueces

Autor: Akihiro Itoh, necesitado de alguien que ayude con los guiones urgentemente
Género: Acción desquiciada

La verdad es que, a pesar de ser el sello que menos mal edita (Glénat pierde puntos por la desastrosa periodicidad de sus mangas), Planeta no destaca por sacar al mercado títulos de gran calidad, salvo algunas excepciones como *Detective Conan* o *Gunsmith Cats*. En un término medio-bajo se situa la recién terminada *Geobreeders*, de Akihiro Itoh, el autor de *Lawman*, cuyo protagonista ha hecho alguna aparición esporádica en el manga del que hablamos.

ARGUMENTO

En él, lo más patente es la acción, una acción desmedida y exagerada. Persecuciones increíbles, disparos, explosiones, vehículos destrozados, la ciudad hecha polvo... y como responsables de todo este desaguisado, un grupo de chicas alocadas y un único representante del género masculino, incapaz de controlar a sus compañeras y con una gran habilidad para estar siempre en el medio. Esta panda es la plantilla de una empresa de "seguridad" que causa más estragos que los propios maleantes: una curiosa banda de gatos con capacidad de adquirir forma humana o de convertirse en energía, lo que les permite introducirse en cualquier sistema eléctrico o informático. De esta manera, pueden controlarlo todo a voluntad; de ahí la importancia de detenerlos y "borrarlos".

LO MEJOR DE GEOBREEDERS

El planteamiento es interesante: los inquietantes gatos, sus verdaderas intenciones, la misteriosa chica-gata que el protagonista ha acogido en su casa y los motivos que la empresa de seguridad "Kagura" pueda tener para guardar los felinos derrotados en "diskettes" en lugar de borrarlos definitivamente, son algunos interrogantes que aportan algo de interés y salvan a este manga.

No he podido averiguar si el material publicado en España es sólo una parte o bien todo lo que existe de esta historia. Si el caso es este último, nos quedamos sin salir de dudas...

UN MANGA MEDIOCRE

Por lo demás, el dibujo es impersonal pero aceptable, aunque no consigue reflejar de manera clara las secuencias más trepidantes (habrá que ver cómo quedan en el anime). El punto débil del autor es la figura humana: las expresiones están bien, pero sus personajes son tremendamente cabezones y paticortos, y a menudo puede apreciarse que elabora sus viñetas deprisa y corriendo. Los vehículos y armas están mucho mejor conseguidos (¿los habrá dibujado él?)

Sin embargo, lo que más falla en este cómic son unos personajes totalmente superficiales y faltos de carisma (a excepción de algunos gatos): Chicas peligrosas e hiperactivas, pero rematadamente tontas, y un chico más tonto todavía. Lo único que parece importar en esta obra es el espectáculo, el ritmo frenético. Puro entretenimiento, en fin, para un manga bastante olvidable.

Lorena Guilmain



Y si esto no es un personaje cabezón, que venga Dios y lo vea

SIRENA

Un manga divertido y sin pretensiones

Autor: Konami Chiba. Muy popular en su pueblo.
Género: Comedia acuática

El planteamiento de partida de *Sirena* está calcado de la película *Splash!* (con una Daryl Hanna deslumbrante en su papel de sirena, por cierto), que a su vez se inspiraba en el famoso cuento de Andersen *La Sirenita.* Básicamente, se resume en esto: una sirena conoce por casualidad a un atractivo mozo al que salva de morir ahogado. Encaprichada con el muchacho, decide hacerse humana para acompañarlo a tierra firme. Su inocencia y desconocimiento del mundo de los humanos dan lugar a todo tipo de situaciones divertidas.

GUIÓN Y DIBUJO

A partir de este argumento tan tópico, nos encontramos con una historia alegre y desenfadada, que cumple a la perfección su cometido de divertir sin grandes complicaciones. La estructura de la narración, por episodios cortos más o menos autoconclusivos, recuerda a mangas de espíritu similar, como *Ranma ½*, *Lum* o incluso *Gamma, el hombre de hierro* (bien es verdad que este último, con su humor de clara vocación escatológica, está traído un poco por los pelos...)

El dibujo no abunda en detalles (que no necesita), y es de agradecer la claridad y limpieza del trazo, muy adecuados para el estilo fresco y jovial de la obra.

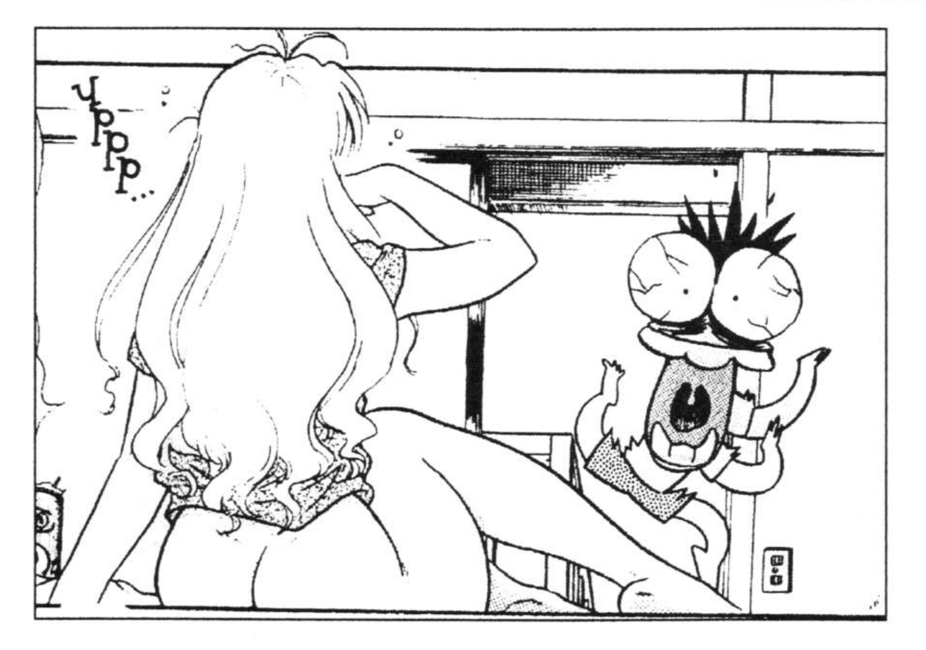
PERSONAJES

En el diseño de personajes, cabe destacar la exuberancia de Marín. Responde a la imagen que el autor, japonés profundo, debe tener de la típica "turista americana": es rubia, tonta, habla mal el idioma y tiene un tipazo que echa de espaldas. Ekichi, el protagonista, está diseñado de manera que los lectores se sientan identificados con él con facilidad. Físicamente no tiene ningún rasgo característico, y su ingenuidad no puede sino despertar simpatías. Este tipo de personajes son muy socorridos, y ya casi parece que los hagan con molde.

VALORACION FINAL

En resumen, *Sirena* es un manga bonito y distraído de leer, pero no imprescindible. Desanima un poco saber que lo publicado por Planeta queda inconcluso, y las posibilidades de que retomen su edición son remotas.

G.P-A.



Sirena se caracteriza por combinar acertadamente dibujo realista y caricaturesco. Un caso extremo, donde ambos estilos convergen en la misma viñeta, podemos verlo en la imagen adjunta. La exagerada caricaturización de Eikichi realza su sorpresa al encontrarse a Marín medio desnuda. Este manga recurre mucho al "erotismo ligero" para crear situaciones cómicas como esta.

NORITAKA

GENERACIÓN MANGA Recomendado GENERACIÓN MANGA

COMBATES CÓMICOS

Autor: los desternillantes Takashi Amori y Hideo Murata
Género: deportivo humorístico

Llega a nuestro país un manga de gran éxito en Francia y que, de la mano de Glènat, tiene el honor de gozar del mejor formato conocido hasta la fecha, con el permiso de *Ikkyu*.

¡Nada menos que solapas! Vivir para ver. Los tomos de *Noritaka* van protegidos por una soberbia envoltura al uso japonés y francés. Vaya lujo, amigos. Pero ahí no acaba todo. Ni una página de publicidad, ni una de correo. Todo manga, 100%. La verdad es que se han pasado un poco. Lo suyo sería poner al principio, antes de empezar la historieta en sí, una página en blanco o con algunos datos de la publicación (depósito legal, quién traduce, *copyright*, qué se yo...). Y también es verdad que los resúmenes de las solapas son bastante desafortunados ¿quién será el inútil que los redacta? Bueno, casi mejor dejarle en el anonimato. En cualquier caso, uno no puede dejar de admirar este tipo de iniciativas. A ver si cunde el ejemplo...

UNA MANGA DE BANDERA

Noritaka es uno de esos mangas llamados a inscribirse con letras de oro en la historia del cómic de nuestro país. Abordando un género arriesgado como es el deportivo (si no me equivoco, es el primer manga que se atreve a desembarcar en nuestras costas con un tema así), esta obra nos sorprende con un grafismo de abrumadora fuerza y personalidad. Se trata de un dibujo sencillo pero expresivo, que combina personajes caricaturescos y realistas en una simbiosis perfecta. El dibujante Takashi Hamori se revela como uno de los bombazos de este año. La veteranía de este hombre se nota en cada uno de sus trazos.

La historia, atribuida al guionista Hideo Murata, combina el género deportivo con el humorístico acertadamente. Pero es un humor profundamente japonés, de situaciones muy visuales. Se ve severamente perjudicado por la pésima labor de traducción que, presumiblemente, ya debió ser mala del japonés al francés. Este es el único punto negro que se le puede atribuir a esta edición, aunque por supuesto no es insalvable. Echándole un poco de imaginación se resuelve.

..... LOS PERSONAJES .....

Noritaka, el protagonista absoluto de la historia, es algo así como un cruce entre Yota Moteuchi (de *Videogirl Ai*) y Gamma, el hombre de hierro (de la serie homónima). Su obsesión es la chica que se sienta a su lado en clase, Nakayama, de la que se ha enamorado. Para conseguir su amor, Noritaka decide cambiar y hacerse fuerte. Este empeño es el que le lleva a la practica del Kick Boxing, con sorprendentes resultados.

Nakayama, el objeto romántico de nuestro protagonista, sólo puede describirse como una visión celestial. Guapa, femenina, simpática... Con ella el dibujante demuestra que también sabe dibujar chicas monas. Más de uno lo habrá puesto en duda viendo a la mayoría de los personajes que pueblan el mundo de *Noritaka*: seres caricaturescamente feos, casi bordeando la deformidad. Esta definición es válida para el propio Noritaka aunque, a decir verdad, acaba pareciéndonos guapo en comparación con algunos de sus compañeros de instituto. Mención especial merece la mejor amiga de Nakayama, a la que sólo se puede definir como un auténtico monstruo salido de alguna pesadilla del autor.

La flexibilidad facial de Noritaka es, en nuestro país vecino, ya legendaria.



Maruyama es el anciano maestro de Kick que se hace cargo del entrenamiento de Noritaka. Su papel es el del viejo mentor que descubre en el protagonista un "algo" especial, depositando en él todas sus esperanzas. Desde el tío de Joe Yabuki en *Ashita no Joe/El campeón* hasta Roberto Sedinho en *Captain Tsubasa/Campeones*, esta entrañable figura es un clásico que no podía faltar en un manga de estas características.

·:·:·:·. SIN FALSAS EXPECTATIVAS ·:·:·:·.

Pero que nadie se llame a engaño. *Noritaka*, pese a todas sus virtudes, incluirá también todas las limitaciones del género. Habrá que prepararse para una historia que transcurrirá leeeeeeenta, interrumpida por un sin fin de combates de los que, presumiblemente, nuestro héroe saldrá victorioso. Aunque este concepto a muchos (incluido el que suscribe) les encanta, y ahí está *Campeones* para demostrarlo, puede hacerse un tanto repetitivo para algunos lectores. Y es que los mangas deportivos no están hechos para todos los paladares.

G. P-A.

OTROS COMENTARIOS SOBRE NORITAKA

-Me gustan los oponentes de Noritaka. Son enormes, como los de "El Puño de la Estrella del Norte". Tienen una presencia imponente, que contrasta mucho con el aspecto desgarbado del protagonista
-Malditos gabachos, vaya mangas que disfrutan los jodíos. A ver si cunde el ejemplo y nos traen más
-Es humorística, pero también tiene sus momentos emocionantes. Me encanta esa escena en la que Nakayama trata de convencerle, casi a pie de ring, para que renuncie al combate con Yamazaki

APUNTES DE OPINIÓN

LA DESPEDIDA DE NEKO

"Parece que al aficionado le sigue importando muy poco conocer y probar cosas nuevas"
"Parece que tenemos un público muy decidido a crear sectas"
"El mundo del manga y el animé en general no interesan"

"Neko", como publicación de Camaleón Ediciones, ha anunciado su cierre. Una de las revistas de manga más emblemáticas de nuestro país se ha visto obligada a despedirse de sus lectores. Prometen un sucesor, que tendrá el mismo equipo de redacción. Pero mucho nos tememos que, a juzgar por el "anuncio especial" (léase "pataleta infantil y bochornosa") con el que se han despedido, las cosas no van a cambiar mucho. Para ofrecer la revista de calidad que el mercado necesita, lo primero que tienen que hacer es aprender del fracaso de su antecesora y no andar echando las culpas al público que no supieron conservar ni conseguir. Necesitarán mayor autocrítica y, sobretodo, ideas frescas y originales que la distancien de sus competidoras. Lamentarse y llorar, sin reconocer las propias faltas, no parece la mejor manera de encarar un nuevo proyecto.

DRAGON HALF

Los problemas de ser dragón

GENERACIÓN MANGA Recomendado

Autor: Ryusuke Mita. Promete volver
Género: Heroic Fantasy de cachondeo

¡No nos podemos quejar!; *Dragon Half* es otra de esas pocas colecciones que entra en la categoría de honor de haber sido editada en su totalidad. Y es que parece que ha gozado del favor del implacable lector -mejor dicho, comprador- español

Sí, el humor es lo que más destaca en esta colección. Gags de todo tipo: surrealistas, tontos, ingeniosos, infantiles... un cachondeo constante acentuado por elementos como las caras de los protagonistas, que pasan más tiempo deformadas que en su estado normal, o por el carácter, bastante impresentable, de los personajes.

PERSONAJES DELIRANTES

Éstos no tienen desperdicio, empezando por la protagonista, la medio dragona Mink, una chica dulce y sensible, con muy buen carácter y una fuerza digna de un saiyajin, que en su pasión por Saucer recuerda un poco a las quinceañeras fanáticas de los cantantes de moda. Mención aparte merecen los padres de Mink: un caballero que no da palo al agua, casado con una dragona de aspecto humano con muy mala uva, la cual tiene que zurrarle bastante a menudo, ya que él no tiene ningún reparo en ligar con cualquier chica mona que se le ponga a tiro, aún con su mujer delante.

Luego tenemos a los padres de la amiguita de Mink, Pía, los cuales tienen una facilidad pasmosa para desmayarse, a Rufa (la mejor amiga de la protagonista), una elfa egoísta y más salida que el pico de una mesa, Dick Saucer, el príncipe mata-dragones e ídolo de la canción (menuda mezcla), con su curiosa espada-micrófono... pero los que se llevan la palma son los malos. De estos no se salva ninguno; a cual más patético y pintoresco.

UN MUNDO DE LOCURA

La acción transcurre en un mundo particular del autor donde los anacronismos están a la orden del día: Lo mismo nos encontramos con castillos, caballeros, dragones, espadas y armaduras que con automóviles, *mechas* variados, televisión, grabadoras de sonido y algún mechero-arma de fuego...

ASPECTOS GRÁFICOS

Pero lo más llamativo de la obra es el aspecto gráfico, y es que el autor no se aclara. Su continua búsqueda de un estilo propio le lleva a experimentar casi en cada viñeta, por lo que prácticamente sólo encontramos uniformidad en el dibujo cuando aparecen *"super defor-*



En un principio de contornos redondeados y suaves, el dibujo se va consolidando en otro de trazos mucho más angulosos. Nótese la significativa diferencia en la estructura facial

meds". Fuera de estos, el diseño general de los personajes cambia a ojos vista, apreciándose notablemente la diferencia de un tomo a otro. Finalmente, Mita alcanza su estilo característico en el último volumen de *Dragon Half*, afianzándolo para el resto de sus obras. Un estilo muy peculiar y reconocible que a mí, personalmente, no me agrada demasiado, pero que tiene muchos admiradores. Su manera de dibujar en los tomos centrales, si bien no es tan personal, me parece mucho más atractiva y expresiva que en las últimas partes de la historia, sobre todo en las miradas. Y es que al final los ojos llegan a convertirse en verdaderos "faros de coche".



VALORACION FINAL



No es un personaje de *Bronze*, pero se le parece.

Por cierto, Manuelín Pece, ¿y eso de "estoy segura"? (se ve que hasta al mejor escribano puede salirle un borrón de vez en cuando...)

En resumidas cuentas, nos encontramos ante un manga de humor delirante, plagado de personajes divertidos y memorables, un cierto erotismo y un dibujo muy personal, con un impresionante dominio del color en las ilustraciones de portada. Además, la edición en formato "Biblioteca Manga" resulta idónea para esta colección, que hemos podido completar en sólo doce entregas. Por otro lado la traducción es excelente, siendo el único punto flaco de la presentación de Planeta un papel que en algunas páginas transparenta demasiado. Una lástima, porque es lo único verdaderamente reprochable de esta edición. En fin, que si tenéis sentido del humor y no os molesta el abuso de *super-deformeds*, este manga os encantará.

Lorena Guilmain

CONCURSO TAKESHI GODA

¡El desafío continúa!

Cuadro de Honor

1.- Beatriz Domínguez Domínguez (Vigo)
2.- Jesús Ponce Trevejo (Valencia)

Son los únicos que hasta ahora han sido capaces de acertar. Únete a ellos y saborea la gloria. Te recordamos la pregunta:

¿En qué serie de anime aparece el personaje Takeshi Goda, y con qué sobrenombre es más conocido?

Podéis escribirnos con la respuesta a nuestra dirección:

c/Cristo nº 23. 28212 Navalagamella (Madrid)

¡Ojo! ¡que todavía puede caer algún premio!

Los "psycho-killers" en Dragon Half

"¡Yo soy Barcante! ¿Crees que un psycho-killer usaría media página para decir eso?"
-Barcante, Dragon Half, tomo 6

Los psycho-killers son los típicos "enemigos del episodio". En ellos recae todo el peso de la acción hasta que llega el auténtico desafío, la batalla definitiva contra el malo principal. En *Dragon Half* se les toma a guasa, como a casi todo en esta serie, y nos encontramos con sujetos patéticos, alienados de la realidad, y que en la mayoría de los casos solo tienen de imponente su aspecto. Tras una presentación espectacular, que presagia un apasionante combate, son despachados de la manera más ridícula imaginable.
Traemos a nuestras páginas una selección de los diez enemigos más patéticos que han aparecido en este manga. Nunca la Fantasía Heroica había conocido horas tan bajas como en estos casos.



Hidra
"-Ya se ha cargado a nuestro hermano Pegui
-¡Pegui soy yo!"

La hidra es un monstruo de muchas cabezas: aunque se le corte una, puede seguir luchando con las otras. La hidra de *Dragon Half* sale corriendo al perder la primera cabeza. El diálogo que a continuación tiene lugar entre las dos restantes es antológico. Después de esto, uno ya no puede volver a pensar en los monstruos legendarios como antes.

Gagoir
"Hace tres años que obliga a la gente a reírse con este mismo chiste...es espantoso"

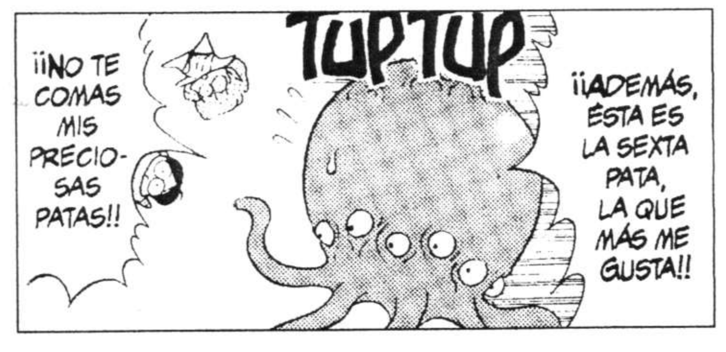
Gagoir es un terrible demonio alado que tiene sometida a la gente del Rey Starman, exigiendo el pago de una ofrenda cada diez días. A pesar de su mortífera técnica, "puño de hierro del mal", acaba convertido en pollo asado al enfrentarse al aliento de fuego de nuestra protagonista. Acabado el combate, todo el pueblo lo celebra comiéndoselo. "*¡Que estilo tienes, Mink!*". La verdad es que es difícil imaginar un final más grotesco para un demonio milenario.





Beraudo
"¡Por el poder de la fotosíntesis!"

Beraudo es una planta (aunque muy belicosa). Ataca utilizando espinas venenosas. Como no puede moverse, necesita que sus oponentes se acerquen para luchar. Metal Golem la pisa por accidente, dándose por concluida su intervención. Casi mejor así: era un monstruo demasiado ridículo, hasta para este manga.



Pulpo Gigante
"Mira que llega a ser atractivo un molusco inteligente..."

La misión de este monstruo es proteger el Cáliz de Parza, y así se lo hace saber a nuestra heroína, que no tenía ni idea de que lo necesitase para enfrentarse al Gran Diablo. La manera en la que este genuino imbécil revela información vital al enemigo hacen de él el peor aliado imaginable.



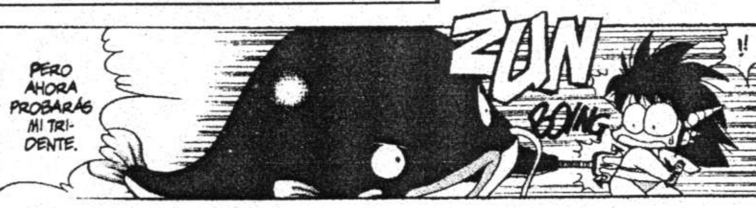
Magical Yonesa, el Angel de los Sueños
"¡Soy un genio! ¿a que sí?"

Esta "Magical Girl" de la tercera edad, con lacito, vestido de marinera y varita incluida, puede crear pesadillas y así socavar la confianza de sus adversarios. Como está ya muy mayor, necesita un té mágico para no quedarse sin fuerzas. Lo que no se le puede negar es que su "modus operandi", aunque inútil, es muy original.



Barlogu
"Soy un piloto de lo mas normal"

Disfrazado con unas gafas(¿?), Barlogu confía en sorprender a Mink y atacarla cuando menos se lo espera. Aunque no engaña a nadie, él no deja que esos detalles sin importancia le estropeen lo que él llama una "trampa perfecta".

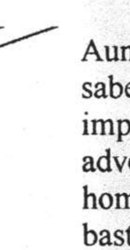


Namaz Prince, el Señor del Pozo.
"-¡Vengaré la muerte de mis hombres!
-¡No queremos morir! ¡Socorro!"

Además de su tridente, Namaz Prince ataca con "electro shocks". Su táctica más efectiva es la de aplastar a sus enemigos con el peso de su cuerpo. Pero todo resulta inútil contra Mink, que le recomienda dejarlo antes de que se haga daño. Namaz Prince es el vivo ejemplo de lo que sucede cuando el héroe se hace demasiado fuerte y, lo que en principio habría constituido un difícil combate, se convierte en un espectáculo bochornoso

Barcante
"¡Te ha salvado la paginación, Mink! ¡Eres una tía con suerte!"

Aunque no sea muy fuerte, Barcante sabe como hacer una entrada imponente y preocupar a sus adversarios. El hecho de que un hombre-pájaro no pueda volar resulta bastante extraño, pero todo es posible en el absurdo mundo de *Dragon Half.*





Pussy Cat

"Entonces tomaré de rehenes a estos niños. Lucharé limpiamente"



A este "guerrero de élite" le enoja mucho que le llamen por su auténtico nombre, Catherine. Planea atacar a Mink limpiamente: rodeándola de secuaces disfrazados de mujer. El patetismo de Pussy Cat se hace aún más evidente cuando lo derrota Paul, un viejo héroe fanfarrón venido a menos. A decir verdad, después de lo de Barcante, uno ya no puede esperar gran cosa de los secuaces del Gran Diablo.



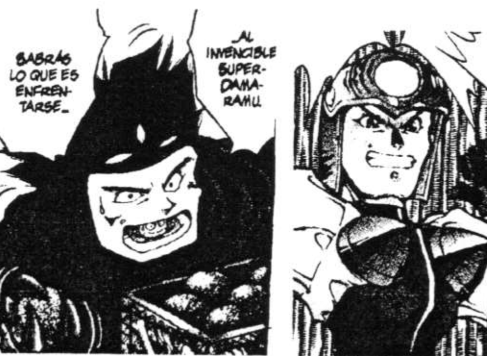
Las robots asesinas de Rogu

"En todo el mundo hay pocos que puedan vencer a mis robots"

Las robots de Rogu funcionan mal, pero él es el único que no se da cuenta. Es difícil decidir cual es la más efectiva en combate. Quizá Apple, que ataca mediante "presión psicológica", y cuyo cerebro de plasma electrónico calcula cómo derrotar a cada enemigo con un 99´8% de éxito. Aunque *el "punch missile*" de Nible también tiene su encanto...



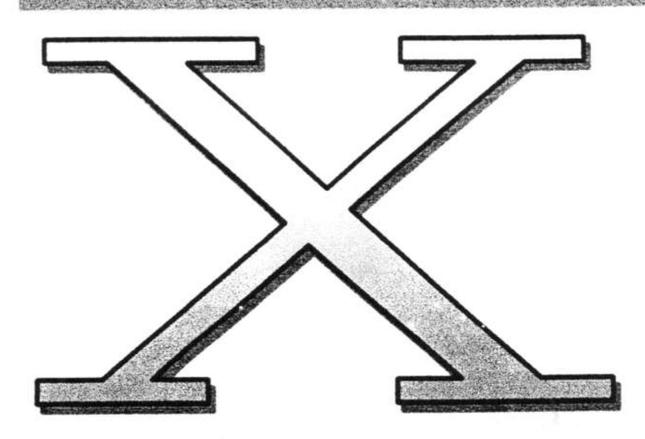






Hablando de personajes patéticos, sería injusto dejar sin mención al tenaz y transformista Damaramu. Todo un clásico de la serie

CRÍTICA DE PELÍCULAS





¡Para que luego digan que el *shojo* no es tétrico!

Una película MUY inquietante

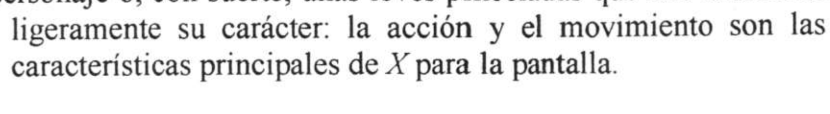
Por Lorena Guilmaín

Hace unos meses, en un centro cultural de Madrid, se celebró un festival de anime, en cuyo programa figuraba este inquietante film. Desgraciadamente no llegué a tiempo para verla (lo hice en vídeo un tiempo después). Mientras esperaba mi turno para entrar a la siguiente película pude observar, según iban saliendo, las reacciones de los que acababan de asistir al pase. Aunque parezca raro, la mayoría eran chicas, y éstas no parecían muy contentas. Por lo visto, esperaban encontrar algo muy parecido al manga, y, aunque el film conserva su espíritu, tiene un ritmo y un tratamiento de los personajes radicalmente distintos. Además, plantea un final que no ha agradado mucho a la mayoría de las fans, a pesar de que todo parece indicar (si es que puede haber algo previsible en las obras de CLAMP) que el del manga no va a ser muy distinto.

Hablaba del ritmo. En papel, *X* lleva ya 11 tomos publicados y apenas ha terminado de plantear el argumento y presentar a los personajes, eso sí, ahondando en su personalidad, sus motivos y su pasado. Personajes estos divididos en dos bandos, pero por los que las autoras parecen sentir, sin distinción, un gran cariño; al menos eso se percibe en la forma en que nos acercan a ellos (aunque todos sabemos a estas alturas que eso no es óbice para que les hagan sufrir o les "maten" de la manera más cruel). En la película basta con una pequeña intervención del personaje o, con suerte, unas leves pinceladas que nos describan ligeramente su carácter: la acción y el movimiento son las características principales de *X* para la pantalla.



¡Va por ustedes! ¡ole!



DINAMISMO

Todo transcurre deprisa, pero el ambiente de irrealidad, de sueño constante tan importante sobre papel, permanece en el anime. El movimiento queda de manifiesto en los constantes combates entre los Dragones del Cielo y los de la Tierra, luchas rápidas de una gran intensidad y espectacularidad. Para acentuar este dinamismo se sustituye uno de los personajes más misteriosos del manga, Kakyo, -que no puede moverse de su cama y cuyo poder es el de viajar por los sueños- por otro más ágil y no menos interesante, con su dominio del agua y de una "lluvia punzante".



Si es fácil apreciar el ritmo de la película, más aun lo es disfrutar de sus imágenes, pues *X* es todo un espectáculo visual de principio a fin. El lenguaje de la imagen y el de la acción dejan a la palabra en un segundo término. Por otro lado la música, terrorífica en algunos momentos, añade a la historia una sensación de desasosiego constante. La canción del ending, que nada tiene que ver con el resto de la banda sonora, es uno de los temas fuertes del popularísimo y recientemente disuelto grupo de J-pop, X-Japan.

Los diseños, del genial Nobuteru Yuuki, respetan bastante el estilo de Mokona Apapa, la dibujante de CLAMP, pero acentúan aún más los vértices y las formas angulosas de los personajes, afilando sus contornos, lo que elimina todo indicio de esa "blandura" que tantas veces, por desconocimiento, se atribuye al "shojo". En esta misma línea, la película suprime o resta intensidad al poco sentimentalismo que pueda tener el manga. Cuesta pensar que el film esté basado en un cómic para chicas. Sin ser totalmente frío, el anime no se detiene en lamentar muertes o desgracias ni en romances (que alguno hay en el manga). La gran misión final de los dos bandos es lo único importante, van contra reloj.

La polémica conclusión de la película, rotunda e impactante, reafirma esa sensación incómoda que se reflejaba en las caras de los que salían de la proyección; sobre todo para los que conocen el manga y han cogido cierto cariño a uno u otro personaje.

La animación es soberbia, especialmente en los combates, y la infografía está muy presente en la película, aunque se adapta bien al conjunto. La escueta secuencia de apertura, donde de los añicos de la esfera de cristal con forma de globo terráqueo surge la "X", simple y desnuda, que constituye el título, es ya un comienzo poco habitual y muy adecuado.

CONCLUSIONES

X llamará la atención a los que no conocen el manga por la fuerza de su acción y sus imágenes, pero no se le sacará todo su partido ni se comprenderán bien algunas escenas y situaciones, que el director, Rin, siguiendo en su línea, expresa de un modo misterioso y difícil de descifrar.

Podría decirse que el film es una recreación personal del autor sobre la obra de CLAMP, de la que toma elementos, pero quedándose sólo con lo que le interesa. Por eso, es importante conocer también el fascinante manga, que invito a todo el mundo a leer olvidando los prejuicios -cada vez menos- que circulan sobre las particularísimas creaciones de estas autoras y sus leit-motivs: las amistades / amores mortales, la dualidad, la fuerza de las promesas y el destino, y la fina barrera que separa la dulzura de la crueldad o el bien del mal.



Anda que no es siniestro, el lobo translúcido ese...

EL PRÍNCIPE DE EGIPTO

Golazo de Dreamworks

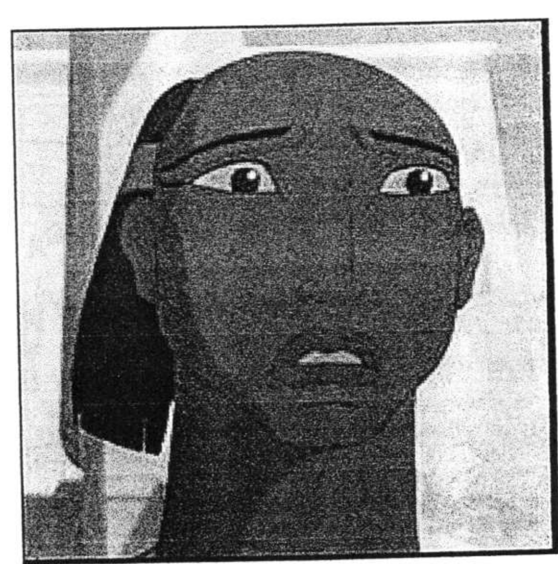
¡Por fin una película de animación para adultos que se distribuye a escala internacional por los canales cinematográficos convencionales! ¡Por fin un film en el que no hay una dicotomía clara entre el bien y el mal, ni secundarios cómicos, ni mascotas sino un guión ambicioso de gran profundidad humana y moral!

Dreamworks ha optado por apostar fuerte y ha conseguido no sólo un gran éxito comercial sino la confianza de un público que hasta la fecha sólo se planteaba a la factoría Disney como punto de referencia en el campo de la animación. Con su primera película de animación en 2D, ha probado que sí hay posibilidades de que los espectadores acepten fórmulas originales.

¿Cómo comparar *Anastasia* o *La Espada Mágica* con cualquier producción de las factorías Disney o Dreamworks? La Fox y la Warner no sólo no han aportado nada nuevo al concepto disneyano sino que además lo han imitado de manera poco inteligente, convirtiendo sus películas en pálidos reflejos de lo que pudieron haber sido de haber caído en mejores manos. Su error sigue siendo pensar que la animación es un producto para niños y, en consecuencia, no necesita apoyarse en guiones complejos.

UNA NUEVA FÓRMULA DE ÉXITO EN ANIMACIÓN

Katzenberg y su equipo han demostrado que no es necesario el alejamiento de parámetros realistas para que las producciones animadas tengan éxito. La animación realista podría ser un nuevo concepto a explorar por las productoras que deseen distanciarse de los desarrollos tipo Disney e interesar a un sector de público más amplio.



Entre las judiadas de Dios y el hermano que le sale rana, el pobre Ramsés no gana para disgustos.

Aunque la historia narrada en *El Príncipe de Egipto* es por todos conocida, el desarrollo humano de los protagonistas y el novedoso tratamiento de sus conflictos personales la transforman en un relato de notable actualidad. El mismo diseño de los personajes resulta, a la par, moderno pero con sabor clásico, sensual pero sin perder la modestia, y ante todo de una belleza capaz de acelerar los sentidos. No obstante, si hay algo que destaque por encima de todo, es la comunicación que se mantiene con el espectador en los momentos más dramáticos: la escena de la zarza ardiendo transmite la grandeza de la fe; las plagas, el sobrecogimiento y el temor de Dios; la huida de los judíos de Egipto mientras entonan la canción "Si tienes fe" (uno de los tesoros del film), la alegría de la libertad; la separación de las aguas del Mar Rojo, la gloria y el poder divinos.

Con esta película es fácil llorar, fácil reír, fácil trascender la realidad cotidiana. A través de la mirada de Moisés somos capaces de regresar al pasado y comprender la Diáspora judía, tan lejana en el tiempo pero, desgraciadamente, análoga a tantas injusticias y abusos como se cometen en la actualidad. Tres mil años después de esa epopeya, el ser humano sigue demostrando su habilidad para las peores vilezas y las mayores hazañas.

Rosa Maria Carmona

¿ACETATO O CELULOIDE?

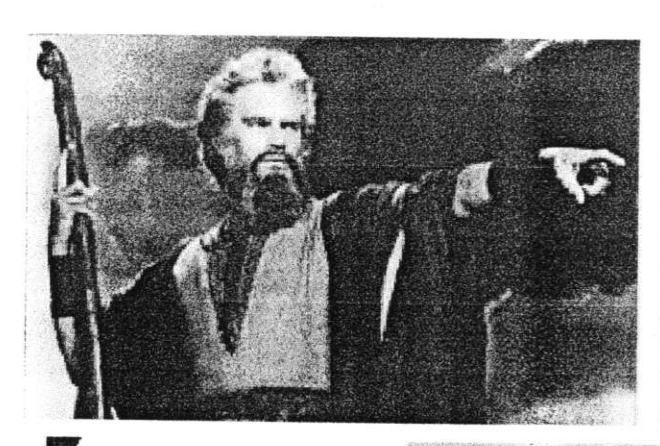
• • • • • • Disney y Dreamworks coinciden en un principio básico común • • • • •

¿Por qué ser fans de Leonardo Di Caprio, Mel Gibson o Brad Pitt cuando existen Shang Yu, Moisés y Ramsés? ¿Desde cuándo Sharon Stone resulta más atractiva que Pocahontas o Michele Pfeiffer más encantadora que Esmeralda?

Los personajes de las más recientes creaciones animadas han demostrado que pueden excitar la líbido de sus espectadores tanto (o quizá más) que sus competidores de celuloide, e incluso inspirar "Lust Pages" (páginas de Internet de contenido erótico y/o romántico) llenas de tanto ardor y ternura que casi parecen encantamientos para insuflar vida a lo inanimado.

¿Quién podría reprochárselo? Después de ser testigo del erótico cuasi strip-tease de Li Shang, ser poseída por la hechicera mirada o la voz profundamente varonil de Shang Yu, disfrutar del cuerpo digno de Adonis de que hace gala el enigmático Ramsés o verse envuelta por el encanto y la ternura del atractivo Moisés... ¿qué mujer permanecería indiferente? Tras contemplar el sensual baile de Esmeralda y sus generosas formas, la elegante belleza y los estilizados movimientos de Pocahontas o la vibrante y juguetona mirada de Sephora... ¿qué hombre no soñaría con monopolizar sus encantos?

Parece que las productoras de animación han acertado con el tipo de personaje capaz de robar nuestro corazoncito y, lo que es más, hacernos olvidar que no se trata más que de un acetato. Lejanos quedan ya los protagonistas de Blancanieves, La Bella Durmiente e incluso los más actuales de La Sirenita... Los caracteres animados de hoy en día están llenos de pasión, irradian sensualidad y magnetismo, ostentan una personalidad definida y atrayente. Si aglutinamos estas cualidades bajo un envoltorio agradable a la vista nos encontramos con un regalo capaz de satisfacer las expectativas de los más exigentes.



¡Jo! Definitivamente ¡lo preferimos de acetato! Charlton Heston tiene su encanto pero, con ese pelucón, poco puede hacer para competir con los atractivos y estilizados rasgos del Moisés de animación

Por lo tanto ¿celuloide o acetato? Acetato, definitivamente. ¿Quién podría interpretar a Ryo Saeba, Yo Hinomura, Conan... mejor que ellos mismos? Jackie Chan, una gran estrella sin duda, pero ¿como Saeba?; Dacascos, ¿merece el calificativo de actor?; Schwarzenegger, casi casi, pero ¿quién podría equipararse al personaje de Buscema? ¿Qué actriz podría estar a la altura de las verdaderas Cat Woman, Sonja la Roja ? Se podría argumentar que es difícil equiparar otro medio (cine) al original (cómic) si éste fue un éxito, sin embargo entre Charlton Heston (¡¡¡ese pelo!!!) y el Moisés de Dreamworks, ¿cómo no preferir el segundo? Es difícil que la perfección alcanzada por la realidad supere la lograda a través de la imaginación humana.

Entretanto, sólo nos resta esperar el estreno del Tarzán disneyano y La Conquista del Dorado dreamworkiana para poder disfrutar de nuevo de esos gloriosos cuerpos dignos de desfilar para Calvin Klein o Saint Laurent y que, de vez en cuando, protagonizan nuestras fantasías más eróticas.

Rosa María Carmona

TOPICAZOS MACHISTAS EN EL MANGA

Los mangas son un hervidero de mensajes sexistas

Cuando Vicious Malicious, nuestro insigne columnista, afirma que el manga es un mundo de hombres, la verdad es que no va del todo desencaminado. En la mayoría de nuestros mangas favoritos podemos encontrar escenas que representan típicas actitudes machistas. A continuación ofrecemos algunos ejemplos.

"UN GUANTAZO A TIEMPO HACE MILAGROS EN UNA MUJER"

La escena es bien típica. La chica, a menudo histérica, empieza a decir algo inapropiado o merecedor de reprobación. El machote de turno la interrumpe con una bofetada, para a continuación soltarle un sermón que la pone en sus sitio. Ella, tras un instante de perplejidad, acepta la reprimenda con resignación y vergüenza. Aunque es cierto que en el manga también son frecuentes las escenas de hombres abofetados por mujeres, el tratamiento que se da a dichas escenas nunca es tan humillante como en el caso que nos ocupa. Es curioso que, cuando es el hombre el que abofetea, éste siempre adopta una postura de superioridad moral frente a la mujer, que poco puede hacer salvo aceptar el castigo como justo y merecido.

Si será típica la escena que hasta los mangakas españoles se la han aprendido.
Se ha comprobado que esta escena de *Manga Wars* es recordada por la mayoría de los lectores como la más impactante y con más "garra" de todo el cómic. Está claro que esa mayoría de lectores eran hombres...
Lo más preocupante es que esto del bofetón parece que se ha imbricado en la memoria colectiva, y no sería de extrañar que algunos mangosos radicales lo acabasen adoptando como una reacción legítima para expresar su desagrado ante una mujer.





Una genial parodia de este tópico se dio en *Bateadores/Touch*. Tatsuya/Carlos, el antihéroe por excelencia, se propone cruzarle la cara a la frívola Nitta/Carla. Pero la moza resulta ser experta en artes marciales...

"EN EL FONDO LO ESTÁN DESEANDO"

Una situación recurrente es la del protagonista abordando a una mujer de manera agresiva, bordeando casi la violación. Ella se resiste, le pide que pare... pero lo hace muy débilmente.



En este ejemplo, ya clásico, de *Lum/Urusei Yatsura*, Ataru se abalanza sobre Oyuki al grito de "¡es que estás demasiado buena!". La idea del "no puedo contenerme" (frase que Ataru grita en la siguiente viñeta) es aquí el justificante de este deplorable asalto sexual. Oyuki en ningún momento abandona su tono cortés y educado, a pesar de la violencia a la que es sometida, y la única objeción que opone es que Ataru es el prometido de Lum. Incluso llega al extremo de lamentar que interrumpan a su agresor (!).



Pocas mujeres se resisten a Dash, de *Bastard!!*, cuando despliega sus agresivos encantos. Nos lo encontramos una y otra vez en situaciones como ésta, donde reduce a su víctima a la sumisión por la fuerza. La idea aquí es que este tipo de aproximaciones violentas, que atentan claramente contra la libertad sexual, son las que de verdad les gustan a las mujeres.

Lo más preocupante es que este agresivo personaje, cuya técnica de seducción no difiere en mucho de la del "violador del ensanche", es el principal protagonista de una serie de gran éxito y aceptación.

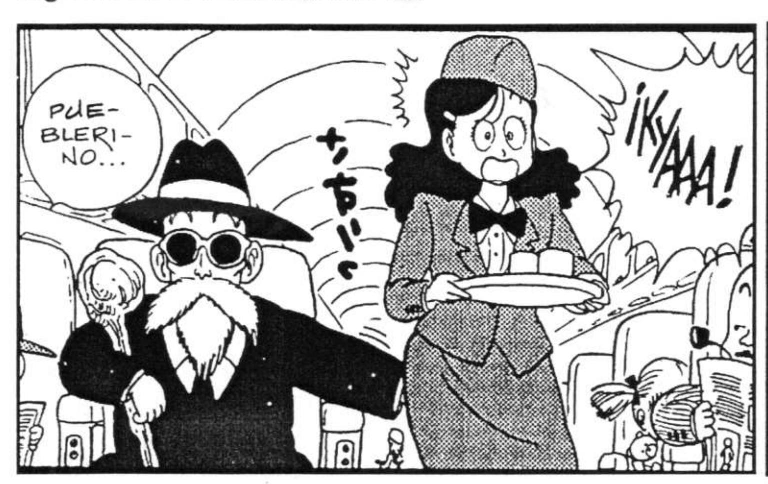
La relación afectiva entre Dard y Karla en *Drakuun* empieza de una manera muy peculiar. Dard la agarra por sorpresa, le quita la ropa y se la lleva al catre antes de que ella pueda decir ni mu. En un alarde de prepotencia inaudito, no se molesta en consultarle antes si quiere o no tener relaciones con él. Le basta con saber si le gustan los hombres en general. Además, aunque a Karla se la pinta como a la típica mujer guerrera, liberada e independiente, se nos transmite el mensaje de que con un hombretón a su lado se siente mucho más feliz y realizada.

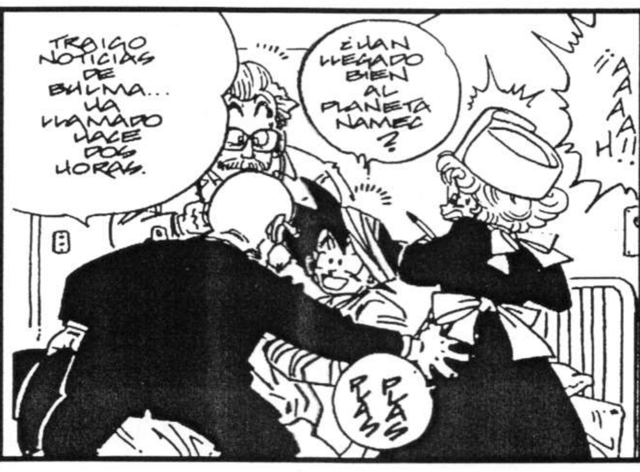


"TOCAR UN POCO NO IMPORTA"

A menudo vemos escenas de acoso sexual que se presentan como bromas o "picardías" de los personajes masculinos. El asunto se suele saldar de manera cómica, sin denunciar en ningún caso lo machista y vejatorio de este tipo de conductas.

No tiene nada de malo que el maestro Tortuga (*Dragonball*) sea tan aficionado a las revistas porno. Incluso se podría ver con simpatía su afición al voyeurismo. Lo que resulta más objetable es esa manía que tiene de meterle mano a toda muchacha que se le pone a tiro. Hay docenas de personajes cómicos así (como el Maestro Happosai de *Ranma ½*), que contribuyen a presentar este deleznable hábito como algo divertido e inconsecuente.





"MIRAR MOLA"



Hoy en día mirar a una chica de manera impúdica está, afortunadamente, muy mal visto en cualquier sociedad mínimamente civilizada. Pero estos mangas que nos ocupan ofrecen a sus consumidores la oportunidad de ejercer de mirón desde posiciones privilegiadas. Planos picados y contrapicados de escotes y faldas están a la orden del día, y eso cuando no meten al lector directamente en la ducha con la protagonista. Las viñetas se convierten así en una grosera "ventana indiscreta" a la intimidad femenina.

Es importante aclarar que estos mangas no son, en principio, pornográficos, sino que ofrecen una especie de "bonus" a sus consumidores. Masakazu Katsura (*Video Girl Ai, Video Girl Len*, entre otras), autor de gran popularidad en nuestro país, es célebre por el erotismo cercano a la pornografía que encubren sus viñetas. *G.P-A.*

En algunos casos, como en éste de *Bateadores/Touch*, se tiene el buen gusto de insinuar más que enseñar. Pero son los menos

LAS CHICAS DE RANMA 1/2



Hay veces que las fantasías de uno se desvían de los habituales cómics porno y hallan consuelo en mangas como *Ranma ½*, que está repletito de jugosas féminas, a cual más apetecible. Aunque *Ranma ½* es un tebeo muy light y festivo, su nutrido "casting" femenino aporta la carne suficiente como para justificar su presencia en las estanterías de cualquier aficionado al manga que se precie (junto con *¡Ah, mi Diosa!*, *Bastard!!*, y unas cuantas más que no vienen al caso). En fin, vamos a darles un repaso a sus mozas, y a ver que sale.



AKANE: es la mejor. La más guapa, la más buena y la más todo. Es la única de las chicas de la serie que, de verdad, quiere a Ranma. La única a la que hemos podido ver llorar (con sinceridad, se entiende). Sensible y tierna, pero con carácter y genio. Una combinación de dulce y salado que me entusiasma. Además, su calculada torpeza sólo la hace más encantadora todavía. Akane es capaz de defenderse sola pero, en el fondo, necesita a un hombre que la quiera y la cuide. En fin, un cielo de mujer.

SHAMPOO: para que nos vamos a engañar: Shampoo es, con toda probabilidad, la más guapa de las chicas Ranma. Su largo y sedoso pelo, su perfecta figura... Hasta sabe cocinar platos deliciosos al estilo chino: ya se sabe que a un hombre se le conquista por el estómago. Sin embargo, Shampoo personifica el eterno dilema del hombre moderno: ¿te vale la pena liarte con una tía cañón que, en el fondo, es una arpía? Este tipo de mujeres nos vienen grandes a la mayoría, y son extremadamente peligrosas si te dejas cegar por las hormonas. Shampoo puede parecer una chica fácil y apetecible, pero está claro que en cuanto caigas en sus garras te llevará al infierno antes de que te des cuenta ¡La verdad es que me encanta!

RANMA CHICA: ¡argh! ¿Pero que dicen? ¡Ranma no! De acuerdo, cuando se moja se convierte en una tía tetona como la que más pero...¡todo tiene un límite! Por muy buena que esté, no deja de ser un "travelo". Y mira, yo por ahí no paso. Lo que no me explico es cómo puede haber tíos que voten por ella en las listas de personajes femeninos populares. Pa que luego digan que yo soy el degenerado...

NABIKI: la lista de la familia. Demasiado lista, de hecho. Una tía que está siempre por delante de ti es intratable ¿cómo demonios vas a ligártela si no puedes engañarla? No, Nabiki es una chica que no te puedes hacer. En todo caso, es ella la que te trinca a ti. Si sale contigo será por el interés, y seguro que te pondrá los cuernos en cuanto aparezca alguien a quien pueda exprimir más. Recomendada para viejecitos millonarios. El resto abstenerse.

KASUMI: es de esas que te recuerdan tanto a tu madre que te dejan desarmado. La perenne sonrisa idiota, el total desconocimiento de la que está pasando y la dedicación incondicional a las tareas del hogar hacen de Kasumi la esposa perfecta. Pero la verdad, no se puede decir que despierte muchos deseos libidinosos. A mi al menos, vamos (es que desde lo de Ranma chica ya no sé que pensar...)

UKYOO: no carece de interés, sobre todo si tenemos en cuenta esas espléndidas e interminables piernas que luce enfundadas en leotardos negros. Al igual que en Shampoo, su habilidad culinaria es un plus. Pero a Ukyoo, más que como un objeto erótico, te la imaginas como una colega para salir por ahí de copas y poco más. A lo mejor es por lo de su educación masculina, yo que sé. El caso es que, aunque mola y tal, no me termina de enamorar. Pero vamos, para un revolcón rápido...

KODACHI "La Rosa Negra": Aunque Kodachi está para mojar pan (observación ésta comprensible si tenemos en cuenta que va a todas partes con ese "mallot" de gimnasia tan ajustado), es con diferencia la más desquiciada y mentalmente inestable de las "chicas Ranma". No sólo eso, sus métodos recuerdan poderosamente a los de la Viuda Negra, y cuando piensas en ella no puedes dejar de acordarte de la mantis religiosa, que se come al macho después de copular con él.

AZUSA: cuando dije que Kodachi era la más desquiciada de toda la serie tal vez me precipité. Azusa, la patinadora cleptómana y consentida, le disputa el título. La muchacha es tonta perdida y, al igual que Kodachi, se monta extrañas movidas mentales con las que parece pasárselo bomba.

Aparentemente tiene un novio, también patinador, al que no tardamos en ver hospitalizado. Evidentemente, Azusa es una chica muy, pero que muy, peligrosa.

Vicious Malicious

Azusa: No, si el caso es que la niña es mona y tal. Es más, yo en realidad incluso las prefiero un poco tontitas... ¡pero es que lo de esta chica es ya es un caso patológico!

Ukyoo: de las mejores piernas que pueden verse en el manga



BEAN BANDIT

El "Macho" por excelencia

Por Vicious Malicious

Yo, desde que las conocí, siempre he odiado a las *Gunsmith Cats*. Creo que Kenichi Sonoda es un buen mangaka y tal: tiene ideas interesantes y dibuja bien. Pero paso de comprarme el tebeo de las *Gunsmiths*. A no ser que salga Bean, claro.

Está comprobado. En cuanto Bean Bandit hace acto de aparición, a la morena del gatillo fácil se le pasan las ganas de hacerse la guay, y la rubita de las granadas deja de dárselas de superputa para pasar a comportarse como lo que de verdad es: una criaja de doce años con el carnet de identidad falsificado. Y es que un personaje como Bean, con esa presencia, con ese carisma, pone a la gente el lugar que les corresponde.



Bean tiene clase y estilo para repartir a manos llenas. Pocos personajes gozan de un carácter y una fuerza tan arrolladores como los suyos

Cada vez quedan menos personajes tan genuinamente machos como Bean. Es algo que está mal visto hoy en día. Ahora lo que se lleva son los "mermelade boys", los "mariconetis" y los acomplejados al estilo Shinji (de *Evangelion*). Bean nos recuerda el prototipo de personalidad que los personajes masculinos del manga nunca debieron abandonar: agresivo, fuerte y seguro de si. Con un inquebrantable código ético forjado por él mismo. Bean Bandit no obedece a nadie más que a su conciencia. ¿Puntos débiles? Es testarudo como una mula, y no es capaz de dejar un desafío sin respuesta.

Bean es uno de esos hombres que vuelven locas a las mujeres. Su indumentaria sería un poco macarra si la llevase otro, pero a él le sienta como el guante a la mano. El atractivo de Bean es la misma esencia de lo salvaje y lo viril. Todo un bombazo de testosterona al que pocas hembras pueden resistirse. En su película, *Riding Bean*, vemos que tiene por pareja a una atractiva moza que no sólo es idéntica a la protagonista de *Gunsmith Cats*, sino que además se llama igual que ella ¿Será posible que a la vacilona la hayan metido por fin en cintura? Tenía que ser Bean el que lo consiguiera.

Riding Bean es una cinta ya antigua, pero aún se puede conseguir en catálogos de importación.

¿¿A qué demonios esperan para darle serie propia?

PERFILES

Traemos en esta ocasión a "Perfiles" a Lorena Guilmaín ,una de nuestras colaboradoras más populares, cuyos trabajos también podían leerse en el desaparecido fanzine "Yamatai". Aunque está feo que lo digamos nosotros, Lorena es una de las firmas más inteligentes y profesionales que se pueden leer sobre temas relacionados con el manga.

SERIES

LA MEJOR: Lo mejor que he leído por ahora es *La Leyenda de Madre Sarah.* Toda una reflexión sobre la guerra y la naturaleza humana. También está muy cerca de esa categoría *La Espada del Inmortal*, por sus personajes tan carismáticos y su belleza gráfica. Otra obra que quizá no es la mejor, pero que me ha impresionado bastante es *Tokyio Babylon.* Lo mejor de Clamp: personajes algo snobs envueltos en un relato que te engancha y muchas segundas lecturas. En anime, me ha dado fuerte con *Escaflowne*: gran calidad en todos sus campos y un contenido más profundo de lo que se ve a primera vista.



La Espada del Inmortal, un manga de ambientación histórica con un grafismo inusual y unos personajes complejos y extraños. Más detalles en Generación Manga nº9 ¡Solicítalo ya a tu proveedor habitual!

LA PEOR: Esta es difícil, pues todavía no he leído un manga que no tenga nada aprovechable; será que tengo buen ojo a la hora de elegir. Dejé de comprar *Sailor Moon*, porque el dibujo me parecía, en general, bastante descuidado y el guión muy pobre, pero tanto como decir que es lo peor...
Si consideramos manga lo que se hace en nuestro país, *Dragon Fall* es para mí de lo peorcito: un dibujo pésimo y un guión basado en chistes malos; en su día era bueno y divertido, pero ya no se puede estirar más el chicle.

LA REVELACIÓN: Mi gran hallazgo en manga fue *El Puño de la Estrella del Norte*, pues mi nefasta primera impresión desapareció cuando pasé de echarle un vistazo a leerlo. Su historia es mucho más emotiva de lo que parece a simple vista.
En anime fueron dos: *Robotech*, (la "culpable" de mi afición) que con sus personajes tan humanos me descubrió que no toda la animación era para niños pequeños y la OVA de *Area 88*, editada por un sello ya desaparecido y que se vendía a precio de saldo: "look" setentero y algo de culebrón, pero con unas escenas de combates aéreos impresionantes, emoción, buenos personajes y un final inesperado: una de mis favoritas.

LA DECEPCIÓN: Aunque soy fanática de esta serie y creo que pasa sobradamente el listón, reconozco que *Crónicas de la Guerra de Lodoss* me decepcionó: el impresionante equipo de profesionales con que contaba, una historia algo trillada pero atractiva y una buena música, no dan de sí lo suficiente por culpa de un montaje caótico y un desperdicio absoluto, por falta de profundidad, de unos personajes que cuentan con uno de los diseños más bellos que he visto.

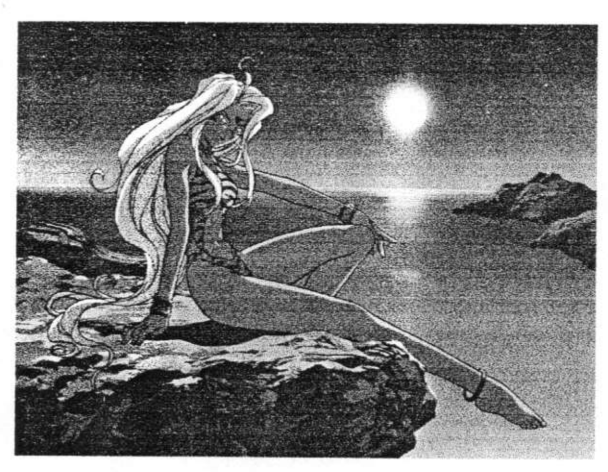
HISTORIAS

LA MEJOR: Las de Matsumoto para *The Cockpit*. También *Viento de Amnesia*, *La Tumba de las Luciérnagas*...en general todas las que hacen reflexionar sobre el ser humano, y de esas hay bastantes en el manga y el anime.

LA PEOR: La película de anime más soporífera que he visto es *Lensman*. En cuanto a manga, el guión de *Bastard!!* es lo más caótico que he leído. *Shadow Lady* y *DNA2* son claros ejemplos de una buena idea inicial convertida en un guión flojo y carente de interés (no digo lo mismo del apartado gráfico de estos mangas).

PERSONAJES

EL MEJOR (MASCULINO): Me suelen ir los malos guaperas o interesantes, sí, esos que mueren siempre...(snif) de los que mi favorito sigue siendo *Ashram*, (de *Lodoss*), por su enorme carisma, su cabello largo, la armadura negra, la mirada penetrante y sobre todo, por su aire serio y misterioso y sus intenciones ambiguas.



Pues la verdad, a nosotros nos parece que Urd está bastante más maciza que Belldandy

EL MEJOR (FEMENINO): *Sarah (La Leyenda de Madre Sarah)*, una mujer fuerte que no necesita al héroe salvador de turno ni es una mera excusa para enseñar chicha. También me gustan *Belldandy* (*Ah, mi Diosa*) por su feminidad y dulzura, y *Pirotasse* (*Lodoss*) por su sensualidad que le da un gran dominio sobre los hombres y su fidelidad al que ama en secreto

¡Ah! ¡la elfa mulatona de Lodoss! ¡esa si que molaba! ¡tu dibujo le hace justicia, Lorena!

EL PEOR (EN GENERAL): No me gustan las niñas tontas que van de tímidas y andan provocando ni los héroes "machoman", pero ahora no recuerdo ejemplos claros. Una pareja protagonista que me sacaba de quicio en aquellos tiempos era la de *Mazinger Z: Koji Kabuto* era odioso por prepotente y *Sayaka*, una cursi que sólo sabía estorbar. Los malos eran mucho más fascinantes.

NI MASCULINO NI FEMENINO SINO TODO LO CONTRARIO: Aunque a los chicos les caigan mal a nosotras nos encantan por su ambigüedad y el morbo que despiertan. Alguno de mis favoritos: *Nataku*, de *X*, *Dilandau* de *Escaflowne* o el *Barón Ashler*, de *Mazinger Z*...

Recordamos a nuestros lectores que "Perfiles" es una sección abierta a todos, cuya única condición para participar es una sana pasión por el manga y el animé. Podéis escribirnos a nuestra dirección (viene en el Editorial) o enviarnos un correo electrónico a asesores@teleline.es. Adjuntad remite para acuse de recibo.

MARMALADE BOYS

